

**DIE SPIELFIGUREN LIEGEN DEM SPIEL UNBEMALT BEI.
 WESENTLICH SCHÖNER SEHEN SIE ABER AUS, WENN IHR
 SIE MIT ACRYLFARBEN BEMALT. DIE FARBEN SIND
 NICHT ENTHALTEN.**



Triceratops



General



Stegosaurus



Pteranodon



Tyrannosaurus rex



Velociraptor



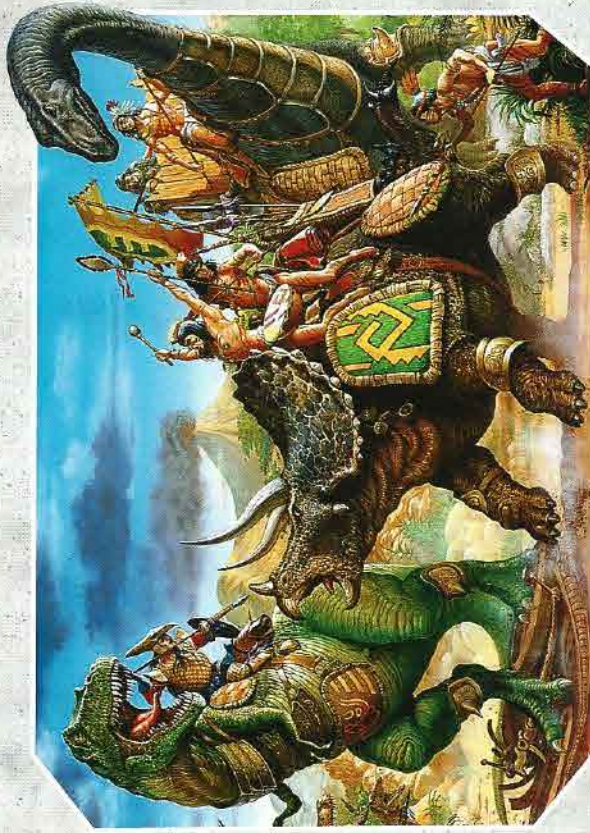
Plateosaurus

I. Nr. 216860

Das Schwarze Auge

DIE SCHLACHT DER

DINOSAURIER



DIE SCHLACHT DER

DINOSAURIER

Ein dumpfes Donnerrollen, begleitet von einer Vibration des Erdbodens, zog über die Ebene von Rastargo. Nein, es war nicht der Vulkan Astana - gelegen im Lande hinter dem Ehernen Schwert -, der seinen bevorstehenden Ausbruch ankündigte. Ein riesiger Plateosaurus, einer der größten aller Saurier, tauchte am Rande der Ebene auf. Die Erde stöhnte unter seinem Gewicht. Nun war auch Kampfgeschrei zu hören, und weitere Dinosaurier der unterschiedlichsten Art waren am Horizont auszumachen. Jedes Tier trug einen oder mehrere Reiter, die gerüstet waren mit Schwertern, Lanzen und Wurfgeschossen.

Während sich die Dinosaurier-Armee noch formierte, zog vom Osten aus der gefürchtete General Tschadrak von Harangas ins Feld. Er zögerte nicht lange und gab sofort das Signal zum Angriff. Die schweren Leiber setzten sich in Bewegung und stampften aufeinander zu. Schon bald stürzten die ersten Kolosse leblos zu Boden und nahmen ihre Reiter mit sich. Magier schleuderten Lavabrocken in den Vulkan, um dadurch neue Kräfte für ihr Heer zu sammeln.

Als die Abendsonne ihre letzten Strahlen über die Ebene von Rastargo schickte, war die Dinosaurier-Armee von General Tschadrak von Harangas nicht mehr gesehen, und seine Schreckensherrschaft für immer beendet.

SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: strategisches Kampfspiel

Spielerzahl: 2 - 4

Altersempfehlung: 10 - 88

Spieldauer: ca. 90 Minuten

Spielautor: Roger Ford

Taktik ○○○○●○ Glück

DIE DRITTE AKTIONSKARTE

Karin spielt eine **Lavabrocken-Karte** aus, weil sie keine Lavabrocken mehr besitzt. Sie nimmt einen Lavabrocken aus dem See am Fuß des Vulkans. Dann nimmt Manfred einen, danach wieder Karin usw., bis der See ausgeräumt ist. Karin erhält auf diese Weise insgesamt 3 Lavabrocken, Manfred nur 2.



Karin legt ihre 3 ausgespielten Aktionskarten auf den Ablagestapel und zieht 3 neue vom verdeckten Stapel. Damit ist ihr Zug beendet und Manfred ist an der Reihe.

2. Angriff

Der erste **Velociraptor** erzielt eine 5. Zusammen mit dem Zahlenwert 10 auf der Karte ergibt das eine **Kampfstärke von 15**. Manfreds **Tyrannosaurus rex** erzielt mit 3 Würfeln $15 + 1 + 5$, insgesamt also eine **Kampfstärke von 21**. Damit ist Karins **Velociraptor** geschlagen und kommt aus dem Spiel.

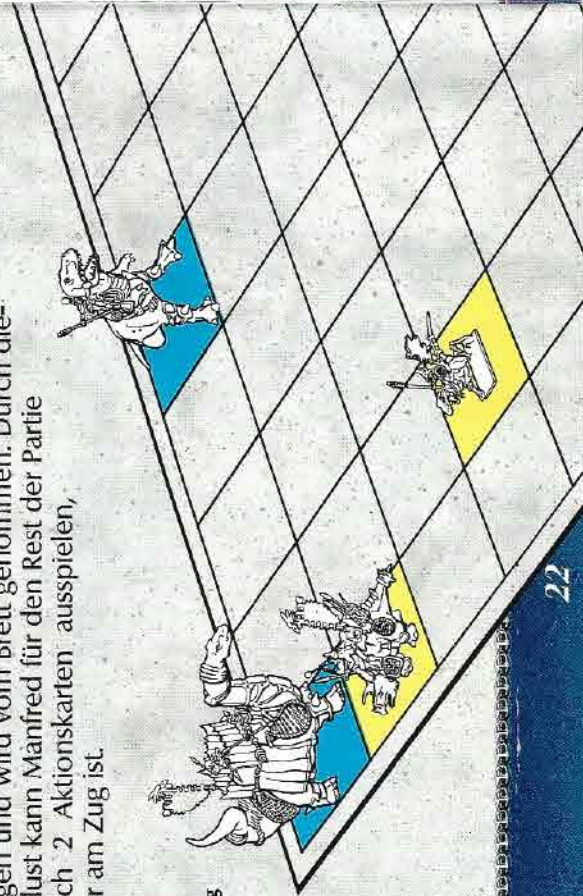
3. Angriff

Karins zweiter **Velociraptor** erzielt eine 10 und hat zusammen mit dem Kartenwert die **Kampfstärke 20**. Manfred würfelt für seinen **Tyrannosaurus rex** $0 + 10 + 5 = 15$. Da das nicht ausreicht, wirft er 2 Lavabrocken in den Vulkan und würfelt den 0er- und den 5er-Würfel noch einmal. Jetzt erzielt er 10 und 5, kommt zusammen mit den 10 aus dem ersten Wurf also auf eine **Kampfstärke von 25**. Damit ist Karins zweiter **Velociraptor** geschlagen und kommt aus dem Spiel.

4. Angriff

Der dritte **Velociraptor** greift Manfreds **General** an und würfelt eine 2; zusammen mit dem Kartenwert erzielt er die **Kampfstärke 12**. Das erscheint Karin zu wenig; sie beschließt, noch einmal zu würfeln und wirft 1 Lavabrocken in den Vulkan. Diesmal würfelt sie eine 5, hat also insgesamt die **Kampfstärke 15**.

Manfreds **General** würfelt $10 + 1 + 0$ und kommt damit auf die **Kampfstärke 11**. Da Manfred keine Lavabrocken mehr zur Verfügung hat, kann er nicht noch einmal würfeln. Der **General** ist damit geschlagen und wird vom Brett genommen. Durch diesen Verlust kann Manfred für den Rest der Partie nur noch 2 Aktionskarten ausspielen, wenn er am Zug ist.



Endstellung

INHALTSVERZEICHNIS

Figurenzusammenbau	S. 4
Beschreibung der Dinosaurier	S. 5
Spielziel	S. 7
Die Vorbereitung der Schlacht	S. 7
Spielablauf	S. 10
Die Aktionskarten	S. 10
Dinosaurier-Karten	S. 11
Bewegung	S. 12
Angriff	S. 13
Der Ablauf des Kampfes	S. 13
Joker-Karten	S. 15
Aussterben-Karten	S. 15
Lavabrocken-Karten	S. 15
Der Einsatz der Lavabrocken	S. 16
Der General	S. 17
Spielende	S. 18
Spielvariante für 2 Spieler	S. 18
Beispiel für einen Spielzug	S. 19

SPIELMATERIAL

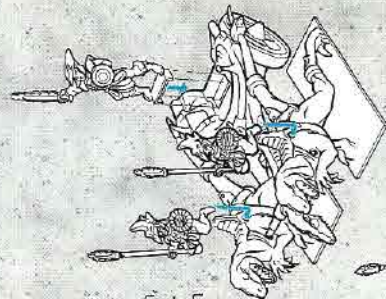
1 Spielplan
64 feinmodellierete Dinosaurier
84 Reiter in 4 Farben
12 Standarden
1 Vulkan
14 Lavabrocken
8 Pteranodon-Sockel
4 Kampfwürfel
61 Aktionskarten
4 Kampfstärke-Karten
1 Regelheft

FIGURENZUSAMMENBAU

Vor dem ersten Spiel müsst ihr noch Eure Dinosaurier mit Reitern bzw. Standarten bestücken. Auf jeden Dinosaurier kommen dabei nur Reiter bzw. Standarten **einer Farbe**. Jede Dinosaurier-Armee besteht aus folgenden Figuren:

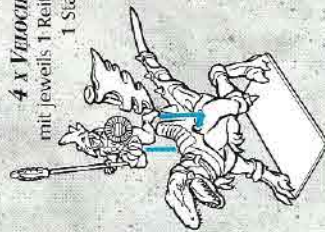


1 x PLATEOSAURUS
mit 3 Reitern und
1 Standarte

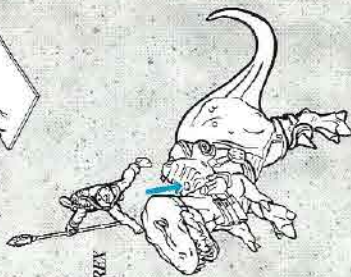


1 x GABYRML
in einem Streitwagen,
gezogen von 2 berittenen
Velociraptoren

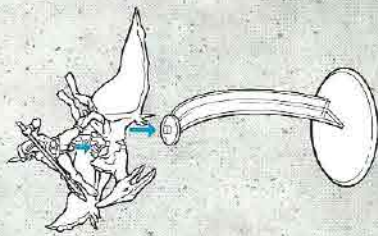
4 x VELOCIRAPTOR
mit jeweils 1 Reiter und
1 Standarte



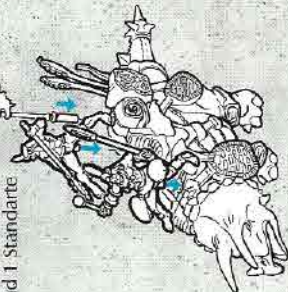
2 x TYRANNOSAURUS REX
mit jeweils 1 Reiter



3 x STEGOSAURUS
mit jeweils
1 Reiter



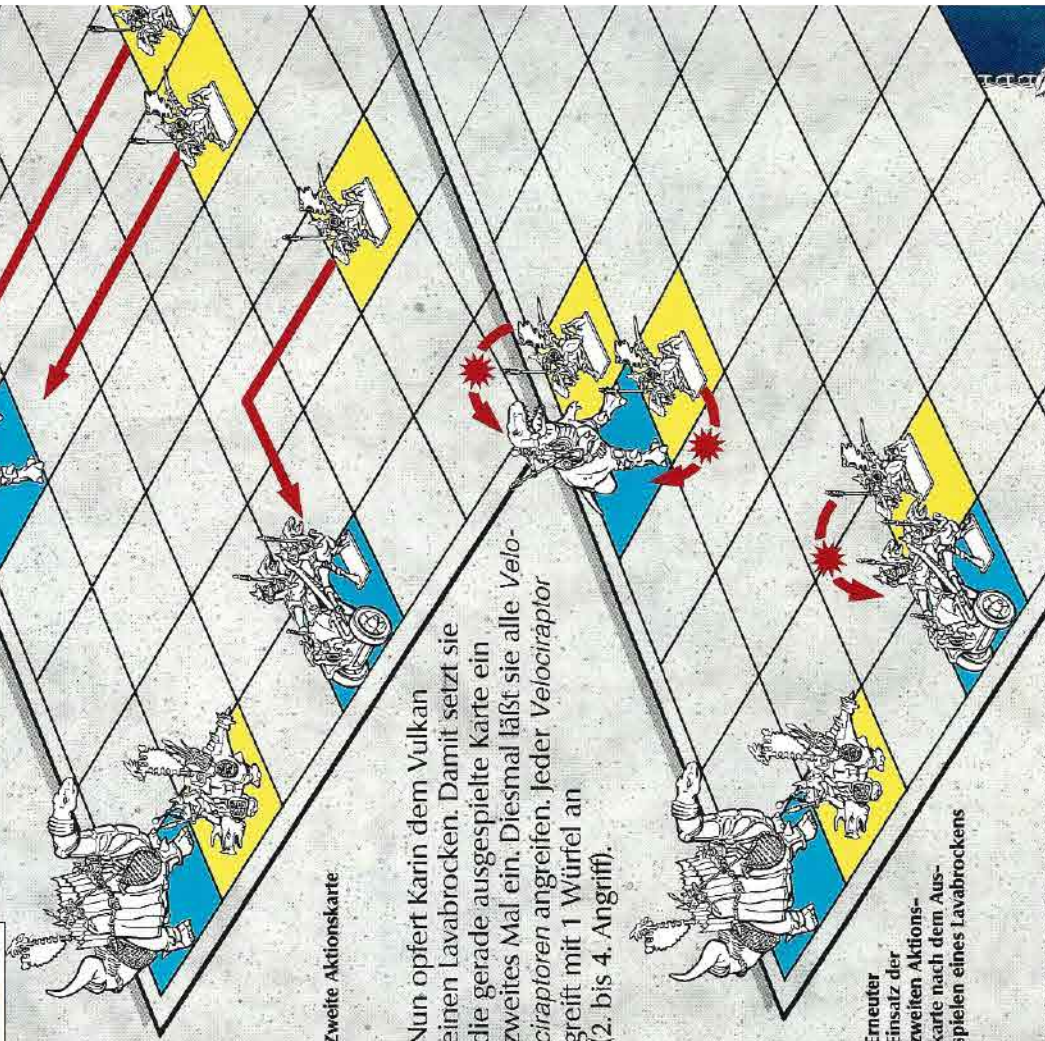
2 x TRICERATOPS
mit jeweils 2 Reitern
und 1 Standarte



2 x PTERANODON
mit jeweils 1 Reiter

DIE ZWEITE AKTIONSKARTE

Als nächstes spielt Karin die **Velociraptor-Karte** aus. Sie hat noch 3 **Velociraptoren** im Spiel, die sie alle bewegt. Zwei ziehen auf Felder neben Manfreds **Tyrannosaurus rex**, einer neben seinen **General**.



Zweite Aktionskarte

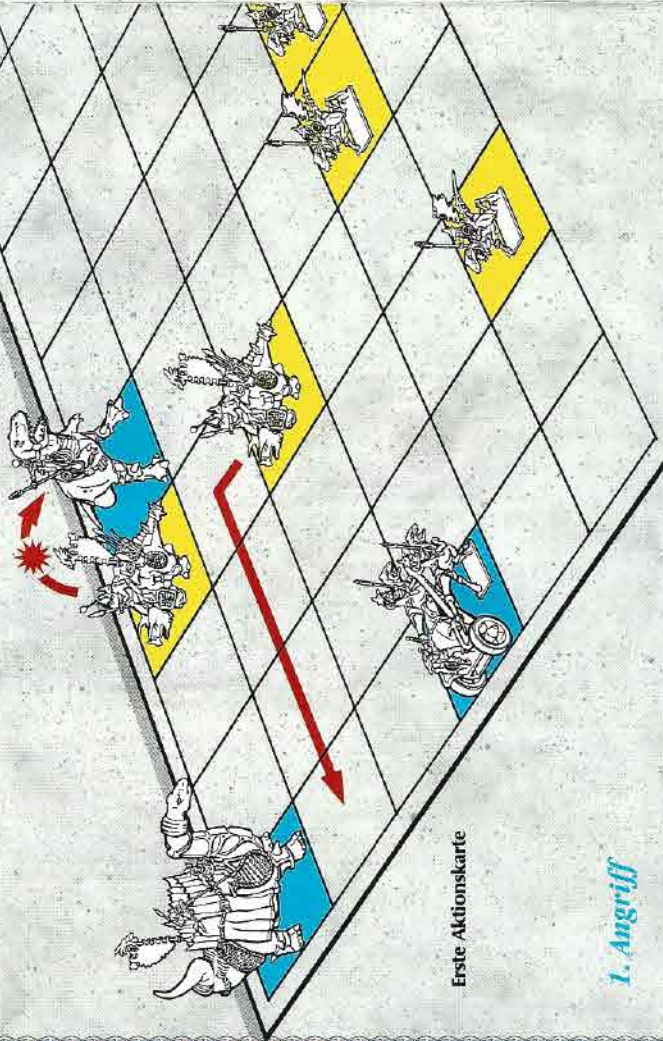
Nun opfert Karin dem Vulkan einen Lavabrocken. Damit setzt sie die gerade ausgespielte Karte ein zweites Mal ein. Diesmal lässt sie alle **Velociraptoren** angreifen. Jeder **Velociraptor** greift mit 1 Würfel an (2. bis 4. Angriff).

Erneuter Einsatz der zweiten Aktionskarte nach dem Ausspielen eines Lavabrockens

DIE ERSTE AKTIONSKARTE



Karin spielt die **Tyrannosaurus rex-Karte** aus. Da sie keine Tyrannosaurier mehr besitzt, kann sie die Karte als Joker verwenden. Sie beschließt, ihre **Triceratops-Saurier** einzusetzen. Den **ersten Triceratops** zieht sie 4 Felder weit, so daß er neben Manfreds **Plateosaurus** stehenbleibt. Der **zweite Triceratops** steht bereits neben Manfreds **Tyrannosaurus** und greift diesen an (1. Angriff).



Erste Aktionskarte

1. Angriff

Für den Angriff wirft Karin 2 Würfel. Sie erzielt zweimal eine 10. Zusammen mit dem Zahlenwert auf der Karte kommt sie damit auf eine **Kampfstärke von 25**.

Manfred wirft zur Verteidigung seines **Tyrannosaurus rex** 3 Würfel und erzielt $10 + 10 + 2 = 22$ Punkte. Das reicht nicht. Deshalb setzt er 1 Lavabrocken ein und wirft den 2er-Würfel noch einmal. Auch er zeigt jetzt 10 Punkte. Damit hat er insgesamt eine **Kampfstärke von 30** und gewinnt den Kampf. Karins **Triceratops** ist geschlagen und wird vom Brett genommen.

BESCHREIBUNG DER DINOSAURIER

Die Dinosaurier beherrschten die Erde über 150 Millionen Jahre lang und schafften es, sich den jeweiligen Umweltbedingungen anzupassen! Eine enorme Zeitspanne, bei der man Mühe hat, sie sich vorzustellen. Trotzdem sind sie vor 65 Millionen Jahren ausgestorben. Sie waren die größten und schrecklichsten Tiere, die jemals auf der Erde gelebt haben. Einige wogen fast soviel wie ein Blauwal - 130 Tonnen, andere waren nicht größer als ein Huhn.

In diesem Spiel könnt Ihr die charakteristischen Dinosaurier dieser Zeit - gefährliche Fleischfresser sowie harmlose Pflanzenfresser - wieder aufleben lassen.

PLATEOSAURUS

Er war einer der größten Saurier. Selbst den tapfersten Angreifer entmutigte der größte Pflanzenfresser durch seine langsame, überlegene Annäherung. Er zersprengte seine Gegner durch gewaltige Schläge mit seinem riesigen Schwanz. Der mächtige Plateosaurus war der Goliath auf dem Kampfplatz.



TYRANNOSAURUS REX

Riesig, stark und gefährlich war der T-Rex, der zu Recht der König der Dinosaurier genannt wird. Dieser mächtige Fleischfresser war ständig in Kämpfe verwickelt. Nach einem Angriff war der Boden um ihn herum übersät mit zerschmetterten und zerrissenen Körpern seiner Gegner.



GENERAL IM STREITWAGEN

Reiter mit Mut und Geschicklichkeit waren gefragt, um eine so große Dinosaurierhorde anzuführen und eine treue und gehorsame Armee aufzustellen. Der General war genau der Richtige für diese schwierige Aufgabe. Von seinen Angehörigen angebetet als leibender Gott, ritt er bei jeder Schlacht in der vordersten Reihe, um einen Triumph nach dem anderen zu erringen.



VELOCIPTOR

Raptoren waren gemeine Räuber - schnell, listig und intelligent. Sie griffen ihre Gegner ohne jede Vorwarnung an. Mit plötzlicher rasender Geschwindigkeit stürzten sie sich auf ihre Opfer und attackierten sie in wilder Raserei sowohl mit ihren Zähnen als auch mit ihren Krallen.



TRICERATOPS

Dieser Pflanzenfresser war ein ausdauernder Feind. Seine gewaltige Größe und Stärke machten ihn zu einem ernst zu nehmenden Gegner. Geschützt durch einen massiven Nackenschild, spießte er Feinde mit seinen drei Hörnern auf. Dieser Horn-dinosaurier war weithin gefürchtet.



STEGOSAURUS

Der korpulente Pflanzenfresser war ein unbezähmbarer Gegner. Die doppelreihigen Dornplatten auf seinem Rücken boten ihm Schutz gegen die mächtigsten Feinde. Er verteidigte sich mit kräftigen Schlägen seines gestachelten Schwanzes.



PTERANODON

Der Flugsaurier zog seine Kreise hoch über seinem Revier und hielt dort nach einem Opfer Ausschau. Mit angelegten Flügeln stürzte er mit einem marktschütternden Schrei, der sein Opfer lahmlegte, zum Angriff. Die Attacke erfolgte blitzschnell; ein brutaler Riß mit seiner mächtigen Krallen, und schon erhob er sich wieder in die Lüfte.



BEISPIEL FÜR EINEN SPIELZUG

Zwei Spieler, Karin und Manfred, befinden sich mitten in der Schlacht der Dinosaurier.

Karin besitzt noch 2 Lavabrocken und hat folgende 6 Karten auf der Hand:



Stegosaurus (5)



Plateosaurus (2)



Velociraptor (10)



Tyrannosaurus rex (5)



Lavabrocken-Karte



Ausstreiben-Karte (Velociraptor)

Da Karins General noch im Spiel ist, **muß** sie 3 Aktionskarten ausspielen.

Beachte:

Der General tritt immer nur **zusätzlich** zu anderen Dinosauriern in Aktion. Du kannst eine Karte nicht für den General alleine wirksam werden lassen.

Zur Erinnerung:

Sobald Dein General **geschlagen** ist, kannst Du nur noch **zwei Aktionskarten** pro Spielzug ausspielen.

SPIELEND

Sowie ein Spieler alle seine Dinosaurier verloren hat, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler, der dann noch die meisten Dinosaurier auf dem Brett hat, gewinnt das Spiel. (Der General zählt wie **eine** Figur, obwohl sein Streitwagen von 2 Dinosauriern gezogen wird).

Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl Dinosaurier, wird das Spiel mit den übriggebliebenen Spielern so lange fortgesetzt, bis ein Spieler die Übermacht hat.

SPIELVARIANTE FÜR 2 SPIELER

Beim Spiel zu zweit kann jeder Spieler auch 2 Dinosaurier-Armeen übernehmen. Wenn der Spieler am Zug ist und Dinosaurier- bzw. Joker-Karten ausspielt, kann er **alle Saurier der entsprechenden Art** in beiden Armeen bewegen. Die übrigen Spielregeln bleiben unverändert.

SPIELZIEL

Jeder Spieler führt als Feldherr seine eigene Dinosaurier-Armee und versucht, die anderen Armeen zu besiegen. Sobald die erste fremde Armee geschlagen ist, endet das Spiel. Der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Saurier auf dem Spielbrett hat, gewinnt die Schlacht der Dinosaurier.

DIE VORBEREITUNG DER SCHLACHT

- ◆ Als erstes wird der Spielplan ausgebreitet. Auf das große Feld im Zentrum stellt ihr den **Vulkan**.
- ◆ Jeder Spieler nimmt sich **3 Lavabrocken**. Restliche Brocken werden in den See des Vulkans gelegt.
- ◆ Jeder erhält eine **Kampfstärke-Karte**, die er offen vor sich ablegt. Auf ihr könnt ihr ablesen, mit wie vielen Würfeln der jeweilige Saurier kämpft.
- ◆ Die Aktionskarten werden gut gemischt und an jeden Spieler verdeckt **6 Karten** ausgeteilt. Der Rest bildet einen verdeckten Ziehstapel und wird für alle erreichbar neben den Plan gelegt.



Da die Karten bestimmen, welche Saurier in Aktion treten dürfen, ist es wichtig, daß ihr erst die Karten verteilt und erst danach Eure Saurier-Armeen auf dem Spielbrett aufstellt. Und genau darum geht es jetzt:

- ◆ Jeder von Euch entscheidet sich für eine **Saurier-Armee**. Die Zugehörigkeit zu einer Armee wird durch die **Farbe der Reiter eines Sauriers** bestimmt.

Jede Dinosaurier-Armee besteht aus folgenden Figuren:

- 1 x General in einem Streitwagen
- 1 x Plateosaurus
- 2 x Tyrannosaurus rex
- 2 x Triceratops
- 2 x Pteranodon
- 3 x Stegosaurus
- 4 x Velociraptor

Wo Ihr die Armeen aufstellen könnt, hängt von der Anzahl der Spieler ab. Zu diesem Zweck wurde das **Spielbrett in Regionen** eingeteilt, die durch dickere weiße Linien abgetrennt sind. Jeder Spieler sucht sich für seine Armee eine andere Startregion.

In der Euch zugewiesenen Region stellt Ihr dann Eure Armee **beliebig** auf. Dafür stehen Euch 18 Felder zur Verfügung. Auf jedem Spielfeld darf dabei nur ein Dinosaurier stehen, es bleiben also jeweils 3 Felder unbesetzt.



◆ Einsatzmöglichkeiten:

- Eine Einsatzmöglichkeit der Lavabrocken kennst Du bereits: **Kampfwürfel dürfen noch einmal geworfen werden**, wenn dem Vulkan Lava-Opfer gebracht werden.
- Die zweite Einsatzmöglichkeit: Du kannst dem Vulkan einen Lavabrocken opfern, um eine soeben ausgespielte **Aktionsskarte ein zweites Mal auszuspielen**.

Wenn Du den Lavabrocken auf diese Weise einsetzt, hat er dieselbe Wirkung, wie wenn Du die Karte eine zweites Mal ausspielst, die Du **unmittelbar zuvor** ausgespielt und deren Aktionen Du durchgeführt hast.

Beispiel:

Du spielst eine Plateosaurus-Karte und ziehst Deinen Plateosaurus auf ein Feld neben einen gegnerischen Dinosaurier. Anschließend setzt Du einen Lavabrocken ein, um die Plateosaurus-Karte noch einmal wirksam werden zu lassen. Jetzt kannst Du mit Deinem Plateosaurus weiterziehen oder den gegnerischen Dinosaurier angreifen.

- ◆ Jede Aktionskarte kann **nur einmal pro Spielzug** mit einem Lavabrocken "verdoppelt" werden.

DER GENERAL



Für den General sind **keine** Aktionskarten im Spiel. Du kannst ihn jedoch jedesmal **zusätzlich ziehen oder kämpfen** lassen, wenn Du eine Dinosaurier- oder Joker-Karte ausspielst. Wenn er sich bewegt, gilt für ihn der Zahlenwert der ausgespielten Karte, wenn er **kämpft** setzt er **3 Würfel** ein.

Beispiel:

Du spielst eine Stegosaurus-Karte mit dem Wert 5 aus. Damit kannst Du außer Deinen Stegosauriern zusätzlich Deinen General bis zu 5 Felder weit bewegen. Oder Du läßt ihn, wenn er neben einem gegnerischen Dinosaurier steht, einen Angriff starten. Er greift dann mit 3 Würfeln an. Zum Würfelergebnis wird der Wert 5 der Stegosaurus-Karte addiert, um die Kampfstärke des Generals zu ermitteln.



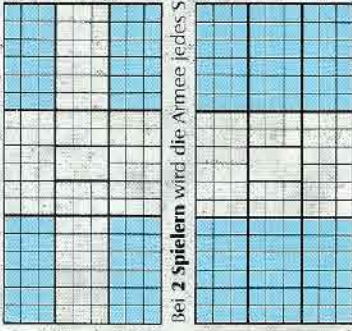
DER EINSATZ DER LAVABROCKEN

- Alle während des Spiels eingesetzten Lavabrocken werden in den Vulkan geworfen. Einige der Brocken rollen in den See und können durch den Einsatz einer Lavabrocken-Karte wieder herausgefischt werden. Andere verschlingt der Vulkan und gibt sie nicht wieder frei.
- Du darfst während des Spiels beliebig viele Lavabrocken besitzen und auch mehrere während Deines Spielzuges einsetzen.

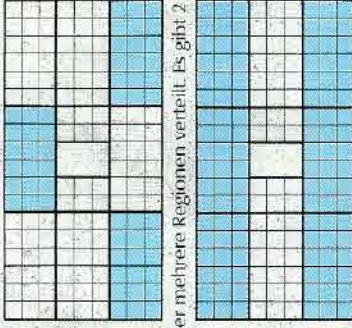


Spieltyp: Bei der Aufstellung solltet Ihr Eure Aktionskarten im Auge behalten. Sie bestimmen, welche Saurier Ihr im ersten Spielzug bewegen und kämpfen lassen könnt. Ihr braucht diese aber nicht unbedingt in vorderster Linie aufzustellen, da Saurier derselben Armee übereinander hinwegziehen dürfen; sie können sich also nicht gegenseitig im Weg stehen oder behindern.

Aufstellung bei 4 Spielern:



Aufstellung bei 3 Spielern:



Bei 2 Spielern wird die Armee jedes Spielers über mehrere Regionen verteilt. Es gibt 2 Möglichkeiten:

oder



Startaufstellung bei 4 Spielern

◆ Wenn alle Saurier aufgestellt sind, würfelt jeder einmal mit einem der Kampfwürfel. Wer die **höchste Zahl** gewürfelt hat, macht den ersten Zug.

SPIELABLAUF

◆ Wenn Du am Zug bist, spielst Du **nacheinander drei Aktionskarten** aus. Jede Karte wird **einzeln** gespielt. Die Aktionen mehrerer Karten dürfen nicht gleichzeitig ausgeführt werden. Das ausführliche Beispiel auf Seite 19 zeigt Euch, wie die Karten eingesetzt werden können.

Drei Karten sind Pflicht: Du kannst also nicht auf das Ausspielen einer Karte verzichten. Sobald allerdings Dein General nicht mehr im Spiel ist, darfst Du nur noch zwei Karten ausspielen.

◆ **Zusätzlich** kannst Du, wenn Du willst, **Lavabrocken** einsetzen.

◆ Die ausgespielten Karten werden auf einen offenen Ablagestapel gelegt. Danach ziehst Du so viele neue Aktionskarten vom verdeckten Stapel, daß Du wieder 6 Karten auf der Hand hältst. Ist der verdeckte Stapel verbraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet einen neuen Ziehstapel.

◆ Damit ist Dein Spielzug beendet, und der Spieler links von Dir kommt an die Reihe.

DIE AKTIONSKARTEN

Es gibt vier verschiedene Kartenarten:



Dinosaurier-Karte



Joker-Karte



Lavabrocken-Karte



Aussterben-Karte

DIE ÜBRIGEN AKTIONSKARTEN

JOKER-KARTEN

Mit dieser Karte kannst Du eine **beliebige Art** Deiner Dinosaurier in Aktion treten lassen. Die Karte wirkt dann genau so, als hättest Du eine Dinosaurier-Karte dieser Art ausgespielt.



AUSSTERBEN-KARTEN

Auch in diesem Spiel sind die Dinosaurier vom Aussterben bedroht. Wenn Du diese Karte ausspielst, muß **jeder Spieler** (auch Du selbst) für **jeden Saurier dieser Art**, den er noch auf dem Spielbrett hat, einmal würfeln. Bei einer 0 ist dieser Saurier ausgestorben und kommt aus dem Spiel. Die Karte spielt ihr am besten dann aus, wenn ihr selbst keinen entscheidenden Saurier mehr auf dem Brett habt.



Beispiel: Die Stegosaurier sind vom Aussterben bedroht, weil die entsprechende Karte ausgespielt wurde. Ein Spieler hat noch 2 Stegosaurier auf dem Spielbrett. Er zeigt mit dem Finger auf den ersten und würfelt - Glück gehabt, keine 0, die Figur bleibt auf dem Brett. Dann zeigt er mit dem Finger auf seinen zweiten Stegosaurier und würfelt erneut. Diesmal fällt eine 0! Der betroffene Stegosaurier stirbt aus und wird vom Plan genommen.

LAVABROCKEN-KARTEN

Mit dieser Karte kannst Du Lavabrocken aus dem See am Fuß des Vulkans zurückgewinnen. Angefangen bei dem Spieler, der die Karte ausgespielt hat, nimmt jeder von Euch **der Reihe nach einen Lavabrocken aus dem See**, so lange, bis der See ausgeräumt ist. Sollte zu dem Zeitpunkt, zu dem die Karte ausgespielt wird, kein Lavabrocken mehr im See liegen, wird die Karte einfach auf den Ablagestapel gelegt. Sie wird aber trotzdem zu den 3 ausgespielten Karten gezählt.



Zum Endergebnis Deines Würfes addierst Du den Zahlenwert Deiner Dinosaurier-Karte, das ist Deine **Kampfstärke als Angreifer**.

◆ **Dann würfelt der Verteidiger.** Wie viele Würfel er werfen darf, hängt davon ab, welcher seiner Saurier angegriffen wird (siehe Kampfstärke-Karte).

Auch der Verteidiger hat nach dem Wurf **einmal** die Gelegenheit, beliebig viele seiner Würfel noch einmal zu werfen. Auch er muß für jeden Würfel einen **Lavabrocken** in den Vulkan werfen. Das Endergebnis seines Wurfes ist seine **Kampfstärke als Verteidiger**.

Da der angegriffene Spieler keine Dinosaurier-Karte ausspielen kann, ist er dem Angreifer gegenüber im Nachteil.

◆ Der Spieler mit der höheren Kampfstärke gewinnt den Kampf. Der Verlierer nimmt seinen Dinosaurier vom Spielbrett. Bei Gleichstand bleiben beide Dinosaurier im Spiel.

Beispiel:

Du greifst mit Deinem **Tyrannosaurus rex** (3 Würfel) einen gegnerischen **Triceratops** an und würfelst 0, 1 und 10. Da Dir das Ergebnis zu niedrig ist, wirfst Du den 0er- und den 1er-Würfel noch einmal, das kostet Dich zwei Lavabrocken. Beim 2. Wurf erzielst Du 2 und 2. Zusammen mit der 10 aus dem 1. Wurf und dem Zahlenwert der Karte kommst Du auf eine Kampfstärke von 19.

Dein Gegner wirft für den **Triceratops** 2 Würfel (vgl. Kampfstärke-Karte) und erzielt 1 und 10. Auch er setzt einen Lavabrocken ein, wirft den 1er-Würfel noch einmal und erzielt eine 15. Damit hat er eine Kampfstärke von 25 (10 + 15) und gewinnt den Kampf. Dein **Tyrannosaurus rex** kommt aus dem Spiel.

◆ Wenn Du als Angreifer Deine **Aktionskarte wie einen Joker** einsetzt, weil Du die auf der Karte abgebildete **Saurier-Art nicht mehr besitzt**, mußt Du die Anzahl der Würfel, die Du beim Angriff verwenden darfst, auf der Kampfstärke-Karte ablesen. (Die auf der Dinosaurier-Karte abgebildete Anzahl der Würfel gilt dabei nicht).

Anzahl der Aktionskarten	Zahlenwerte der Karten
5 x Plateosaurus	5,2,2,2,1
6 x Tyrannosaurus rex	5,5,5,5,5,2
6 x Triceratops	10,5,5,5,2,2
5 x Pteranodon	10,10,10,5,5
7 x Stegosaurus	10,5,5,2,2,2,2
8 x Velociraptor	10,10,5,5,5,5,2,2
13 x Joker	10,6,6,6,3,3,3,3,3,3,3
6 x Auslöschen	-- -- --
5 x Lavabrocken	-- -- --

DINOSAURIER-KARTEN

Jede Dinosaurier-Karte zeigt

- ◆ eine bestimmte Dinosaurier-Art,
- ◆ einen Zahlenwert (Werte 1 - 10),
- ◆ die Anzahl der Würfel, die er im Kampf verwendet (1 - 4).



◆ Jede Dinosaurier-Karte zeigt eine der folgenden Dinosaurier-Figuren: **Plateosaurus, Stegosaurus, Tyrannosaurus rex, Triceratops, Pteranodon** und **Velociraptor**.

Beachte:

Für den General gibt es keine Karten; er wird nach eigenen Regeln eingesetzt (s. Abschnitt "Der General").

◆ Mit jeder ausgespielten Dinosaurier-Karte läßt Du die darauf abgebildeten Saurier in Aktion treten (natürlich nur Deine eigenen!). Welcher Saurier welche Aktion unternimmt, kannst Du selbst entscheiden.

- ◆ **Es gibt zwei verschiedene Arten von Aktionen:**

1. Bewegung:

Jeder Saurier einer Art kann sich um **maximal** so viele Felder weiter bewegen, wie der Zahlenwert auf der Karte angibt.

2. Angriff:

Ein fremder Saurier, der auf einem benachbarten Feld steht, kann angegriffen werden.

Jeder Saurier kann pro ausgespielter Karte **nur eine** dieser Aktionen ausführen!

Beispiel:

Mit dieser Karte kannst Du einen Triceratops bis zu 5 Felder weit bewegen und mit einem anderen einen Angriff starten. Oder Du läßt beide bis zu jeweils 5 Felder weit ziehen oder beide angreifen. Du kannst aber auch nur einen Triceratops in Aktion treten lassen, während der andere jetzt nichts unternimmt.



Wichtig:

Wenn Du eine Dinosaurier-Karte ausspielt, muß **wenigstens einer** dieser Saurier aktiv werden.

- ◆ Wenn Du den auf der Karte abgebildeten Dinosaurier **nicht mehr besitzt**, mußst Du eine beliebige andere Art Deiner Saurier in Aktion treten lassen. Die Karte wirkt dann **wie ein Joker**.

Zuerst werden die Bewegungen ausgeführt, erst danach werden die Angriffe abgewickelt.

1. BEWEGUNG

- ◆ Die Dinosaurier können sich nur **senkrecht** oder **waagrecht** bewegen, niemals diagonal. Das "Abbiegen" während des Zuges ist erlaubt.

- ◆ Der Zahlenwert auf der Saurier-Karte gibt an, **bis zu wieviel Felder** weit Du jeden Saurier dieser Art ziehen kannst. Du kannst also Punkte verfallen lassen.

- ◆ Saurier Deiner eigenen Armee darfst Du überspringen (das Feld zählt mit), Saurier fremder Armeen nicht.

Ausnahme: Der *Pteranodon* darf auch über fremde Saurier hinwegfliegen.

- ◆ Das **Vulkanfeld** darf von keinem Saurier überspringen, überfliegen oder betreten werden.
- ◆ Die Bewegung des Sauriers muß auf einem unbesetzten Feld enden.

✓ = erlaubt
x = nicht erlaubt

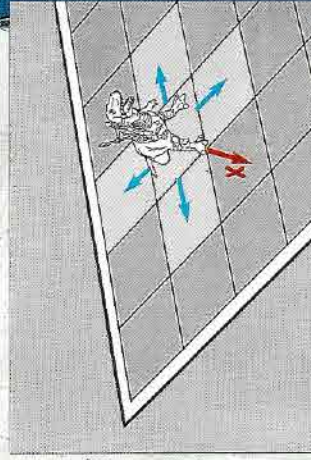
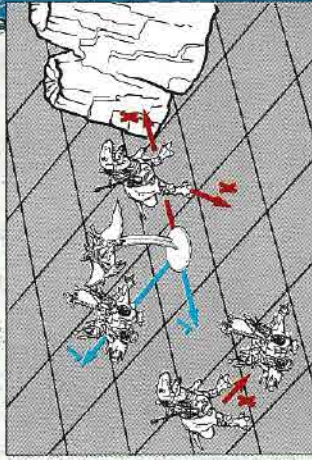
2. ANGRIFF

- ◆ Angreifen kannst Du jeden fremden Saurier, der auf einem **senkrecht** oder **waagrecht** benachbarten Feld steht (niemals diagonal).

- ◆ Die **Anzahl der Würfel** auf der ausgespielten Saurier-Karte gibt an, mit wie vielen Würfeln der Angreifer kämpft.

Beispiel:
Tyrannosaurus rex greift mit 3 Kampfwürfeln an.

x = nicht erlaubt



DER ABLAUF DES KAMPEES

- ◆ **Als Angreifer würfelst Du zuerst.** Nach dem Wurf hast Du **einmal** die Gelegenheit, beliebig viele Deiner Würfel noch einmal zu werfen, um den Wurf zu verbessern. Dabei mußt Du Dich **sofort** entscheiden, wie viele Würfel Du nachwerfen willst. Für jeden Würfel, den Du noch einmal wirfst, mußt Du einen **Lavabrocken** in den Vulkan werfen (s. "Einsatz der Lavabrocken").